

<b>Të dhëna bazike të lëndës</b>			
<b>Njësia akademike:</b>	<b>Fakulteti i Arteve të Aplikuara</b>		
<b>Titulli i lëndës:</b>	<b>Multimedia I</b>		
<b>Niveli:</b>	<b>Bachelor</b>		
<b>Statusi lëndës:</b>	<b>Obligative</b>		
<b>Viti i studimeve:</b>	<b>2</b>		
<b>Numri i orëve në javë:</b>	<b>4</b>		
<b>Vlera në kredi – ECTS:</b>	<b>6</b>		
<b>Mësimdhënësi i lëndës:</b>	<b>M. A. Florit Hoxha</b>		
<b>Detajet kontaktuese:</b>	<b>florit.hoxha@ushaf.net</b>		
<b>Përshkrimi i lëndës</b>			
	Në këtë lëndë trajtohen mënyrat, teknikat, mjetet e punës, softverët aplikative 2D dhe 3D. Lënda do mësoj mënyren e vizatimit nëpër kohë apo te quajtur si animacion, sa frames për second duhet aplikuar për të krijuar 1 sekond animacion, Histori e shkurt lidhur me animacionin, levizjet e trupit në animacion, audio për qëllime të animacionit.		
<b>Qëllimet e lëndës:</b>			
	Qëllimi i lëndës është që studenti të mësoj teknikat dhe metodat e animacionit.		
<b>Rezultatet e pritura të nxënies:</b>			
	Pas përfundimit të suksesshëm të kësaj lënde studenti do të jetë në gjendje të: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Të i njoh parimet, mjetet dhe teknikat e realizimit të animacionit,</li> <li>• Të e analizoj iden dhe të dhënat shtesë,</li> <li>• Të kuptoj dhe të realizoj animacion të ndryshme 2D,</li> <li>• Të zbatojnë parimet dhe teknikat e animacionit.</li> </ul>		
<b>Kontributi në ngarkesën e studentit ( gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të studentit)</b>			
<b>Aktiviteti</b>	<b>Orë</b>	<b>Ditë/javë</b>	<b>Gjithësej</b>
Ligjërata	2	15	30
Ushtrime teorike/laboratorike	2	15	30
Punë praktike			
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	2	2	4
Ushtrime në teren			
Kollokfiume,seminare			
Detyra të shtëpisë	2	15	30

Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	4	15	60
Përgaditja përfundimtare për provim			
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final)	2	1	2
Projektet, prezentimet, etj			
<b>Totali</b>			<b>156</b>
<b>Metodologjia e mësimdhënies:</b>	Ligjërata, punë individuale, detyra, diskutime, punë në grupe		
<b>Metodat e vlerësimit:</b>	80% Punime Praktike 20% Prezantim		
<b>Literatura</b>			
<b>Literatura bazë:</b>	The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators Paperback - September 25, 2012 by Richard Williams		
<b>Plani i dizajnuar i mësimi:</b>			
<b>Java</b>	<b>Ligjerata që do të zhvillohet</b>		
<i>Java e parë:</i>	<i>Vizatim në kohë</i>		
<i>Java e dytë:</i>	<i>Tre mënyra për të animuar</i>		
<i>Java e tretë:</i>	<i>Hapat</i>		
<i>Java e katërt:</i>	<i>Levizjet: Shkon, kërcen dhe kalon</i>		
<i>Java e pestë:</i>	<i>Lakueshmëri</i>		
<i>Java e gjashtë:</i>	<i>Pesha</i>		
<i>Java e shtatë:</i>	<i>Parashikimi</i>		
<i>Java e tetë:</i>	<i>Përsëritje</i>		
<i>Java e nëntë:</i>	<i>Theksi</i>		
<i>Java e dhjetë:</i>	<i>Koha, stuhi, valë</i>		
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	<i>Dialog</i>		
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	<i>Duke vepruar</i>		
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	<i>Veprimi i kafshëve</i>		
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	<i>Udheheqja</i>		
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	<i>Rishikimi</i>		
<b>Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes:</b>			
<i>Vijueshmëria e rregullt, mbajtja e qetësisë dhe angazhimi aktiv në dialog gjatë ligjëratarave dhe ushtrimeve është e obligueshme.</i>			